Guide Nº 12925



GUIDE D'INSTRUCTION

Fonctionne avec le Gemini^MD, le VCS 2600^MD d'Atari® et tous les autres systèmes de jeu compatibles.

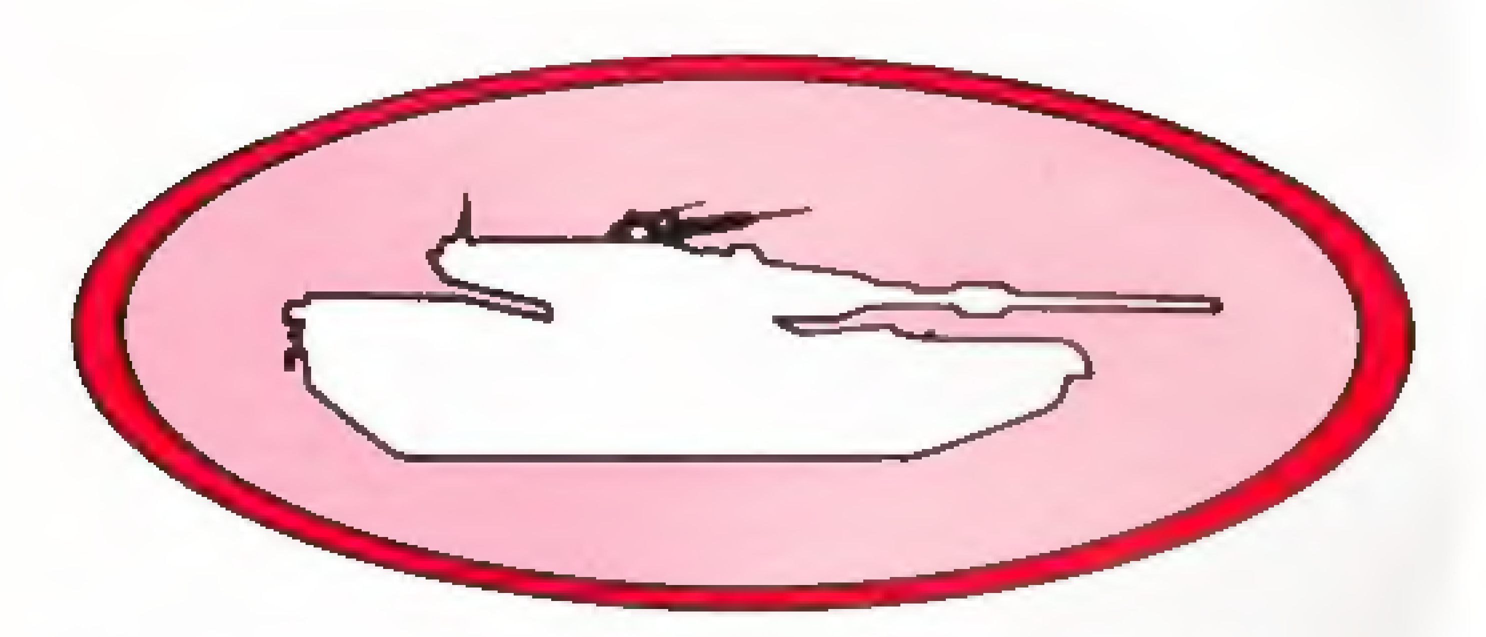


Vous devrez miser sur tous vos talents pour gagner la bataille décisive de la guerre.

Importé par: Coleco (Canada) Limitée



DESCRIPTION DU JEU



C'est dangereux. C'est cruel. C'est la guerre et vous y participez!

Votre mission: envahir le territoire de l'ennemi et en détruire le fort. Pour y arriver vous devrez parcourir un chemin hasardeux tout en combattant sans relâche contre des adversaires de taille.

Échappez aux attaques, recherchez et détruisez les chars d'assaut lourds de l'ennemi. Prenez le pont d'assaut avant de faire face à votre plus grand défi: le fort ennemi. C'est détruire le fort ou mourir ... Et si vous réussissez? Vous serez chargé d'une autre mission sur un front différent et contre une armée encore plus redoutable. Il n'y a pas de repos, de détente ou de répit, c'est l'armée et vous en faites partie!

PRÉPARATION DU JEU

ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE SYSTÈME DE JEU EST ÉTEINT AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ ——▶ 1   ◀—— **NOMBRE DE JOUEURS**

Choix du défi

Insérez la cartouche, puis allumez votre système. L'affichage des options de jeu apparaîtra alors sur l'écran de votre téléviseur. Vous verrez un chiffre dans le haut de l'écran qui représente le niveau de difficulté (1 = niveau 1, 2 = niveau 2 et ainsi de suite). Ce chiffre est suivi d'un petit char d'assaut qui représente le nombre de joueurs (un char d'assaut = un joueur et deux chars d'assaut = 2 joueurs). Appuyez sur le commutateur **SÉLECTEUR DE JEU** jusqu'à ce que l'écran affiche le niveau de difficulté et le nombre de joueurs désirés. Pressez et relâchez le **COMMUTATEUR** pour voir toutes les différentes options de jeu une à une.

Niveau 1: le plus simple, destiné aux jeunes recrues.

Niveau 2: un peu plus complexe, les ennemis sont plus menaçants.

Niveau 3: convient parfaitement aux soldats qualifiés et aux combattants expérimentés.

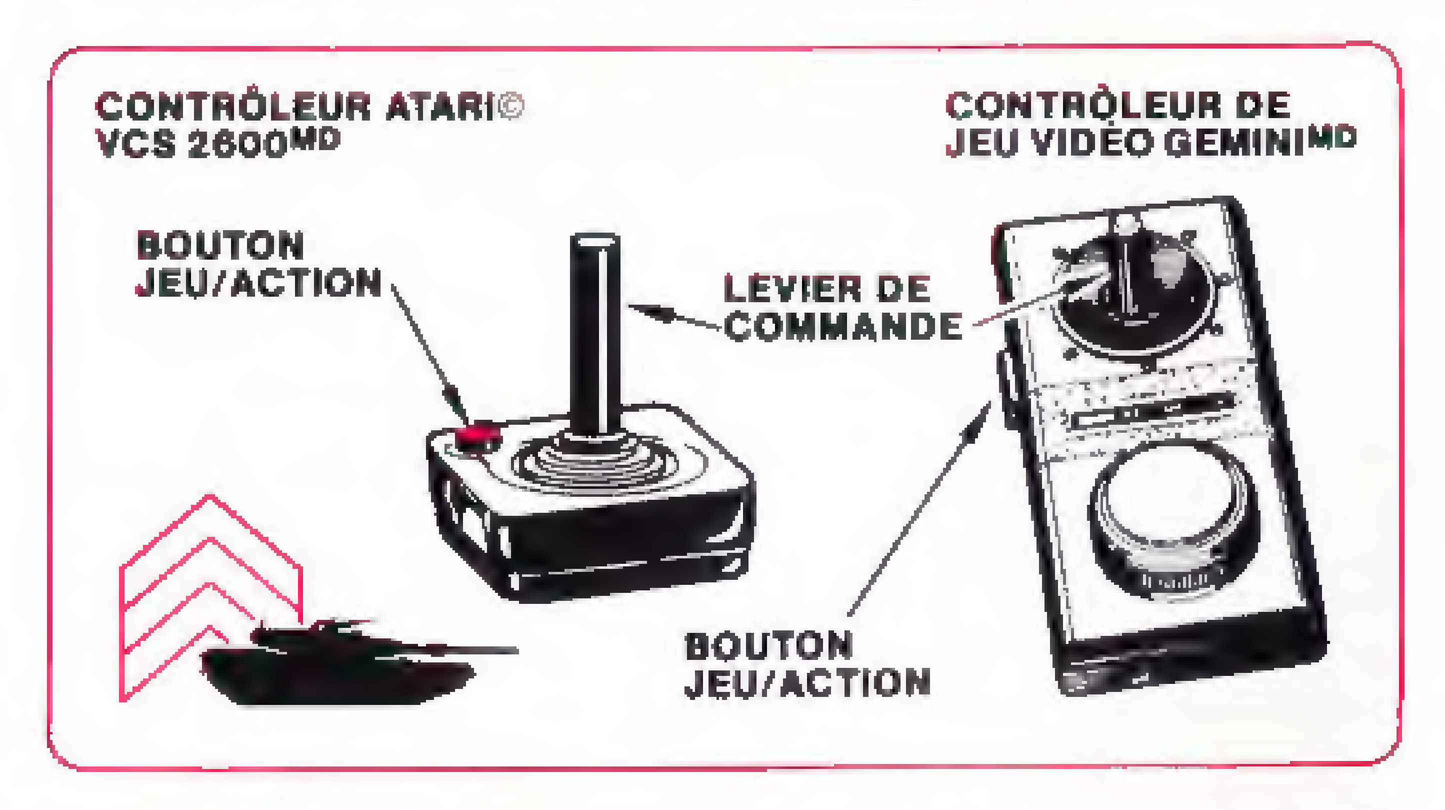
Niveau 4: difficile, même pour un militaire aguerri.

Le joueur 1 utilise le contrôleur de **gauche** et le joueur 2 celui de **droite.**

NOTE: Si vous avez un téléviseur couleur, assurez-vous que le commutateur "B/W-Color" est à la position "Color" (couleur).

UTILISATION DES CONTRÔLEURS

1. **Contrôleur manuel:** Tenez le contrôleur de sorte que le bouton jeu/action soit dans le coin supérieur gauche (vers la télé).



2. **Levier de commande:** Utilisez le levier de commande pour effectuer des manoeuvres stratégiques. Poussez-le dans la direction vers laquelle vous désirez déplacer votre soldat.

   Poussez le levier pour braquer l'arme de votre soldat. Lorsque votre soldat est en mouvement, il tire dans la direction qui lui fait face. Actionnez légèrement le levier de commande pendant que le soldat est immobile pour changer la direction du tir sans déplacer le soldat

   Lorsque votre soldat conduit un char d'assaut, poussez le levier de commande dans la direction vers laquelle vous désirez diriger le char.

   Poussez le levier de commande pour braquer la tourelle du char d'assaut. Un char d'assaut en mouvement tire dans la direction qui lui fait face. Actionnez légèrement le levier de commande pendant que le char d'assaut est immobile pour changer la direction de son tir sans toutefois le déplacer.

Relâchez le levier de commande pour mettre votre soldat en position de repos.

3. **Bouton jeu/action:** Appuyez sur ce bouton pour faire feu et poussez sur le levier pour braquer l'arme en direction de l'objectif.

   Tir:

   1. Lorsque votre soldat est à pied, appuyez sur ce bouton pour tirer sur un soldat ennemi ou lancer un missile anti-char d'assaut.
   2. Lorsque votre soldat est dans un char d'assaut léger, appuyez sur ce bouton pour mitrailler les chars d'assaut ennemis.
   3. Lorsque votre soldat est dans un char d'assaut lourd, appuyez sur ce bouton pour lancer un projectile sur les chars ennemis.

   Alerte militaire: Pour tirer dans la même direction deux fois de suite, relâchez le levier et appuyez sur le bouton action.

   Saut:

   Pour faire monter votre soldat dans le char d'assaut, appuyez sur ce bouton pendant qu'il touche le char et que le levier est en position neutre. Pour le faire sortir, appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que votre soldat en descende.

Appuyez sur la touche **REMISE AU JEU** pour commencer à jouer.

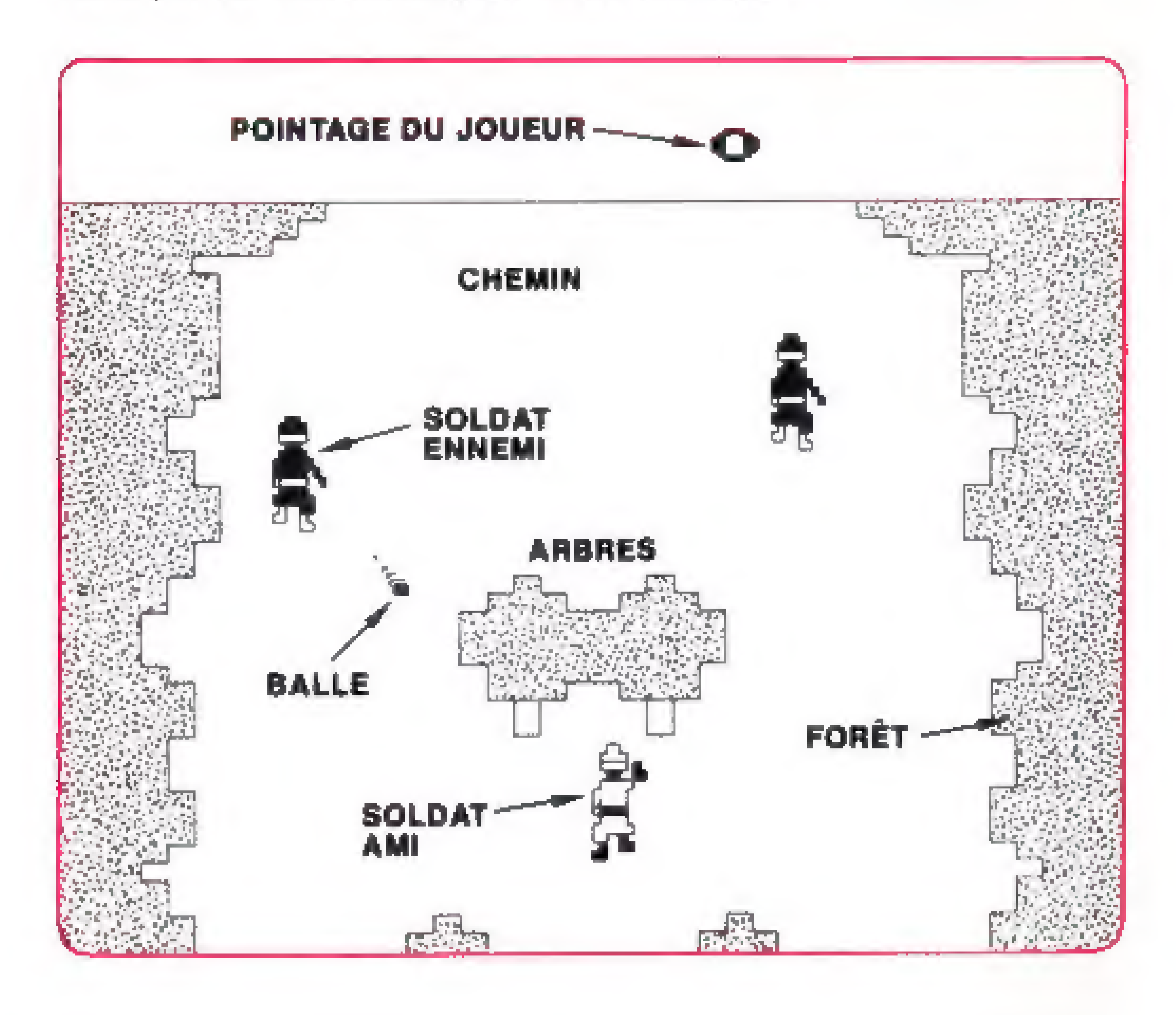
Note: Les **COMMUTATEURS** de **DIFFICULTÉ** ne sont pas utilisés dans ce jeu.

RÈGLE DU JEU

JOUEUR EN COURS → 1 ... ← SOLDATS RESTANTS

Affichage d'introduction

Au début de la guerre, le chiffre représentant le joueur en cours et le nombre de soldats restants sont affichés dans le haut du champ de combat. Après quelques secondes, ces données sont remplacées par un chiffre indiquant votre pointage.



En route

Votre objectif: envahir le territoire de l'ennemi et en détruire le fort. Au début du jeu vous êtes un simple soldat qui fait route à pied avec pour seules armes un fusil chargé et des missiles anti-chars. Utilisez le levier de commande pour avancer sur la route et vous rapprocher du fort ennemi.

La bataille

Vous parcourez le chemin à vive allure. L'ennemi est tout près. Utilisez le levier de commande pour braquer votre arme, puis appuyez sur le bouton jeu/action pour faire feu.

Terrain hasardeux

Les regroupements d'arbres créent beaucoup d'ombre, mais parfois vous trouverez qu'ils vous bloquent le chemin. Si vous êtes pris derrière des arbres, vous devrez utiliser des manoeuvres précises pour vous frayer un chemin au travers; sinon, faites marche arrière pour vous en déprendre. Souvenez-vous que vous ne pouvez ni tirer au travers avec votre fusil, ni lancer des missiles anti-chars.

Dans la brousse

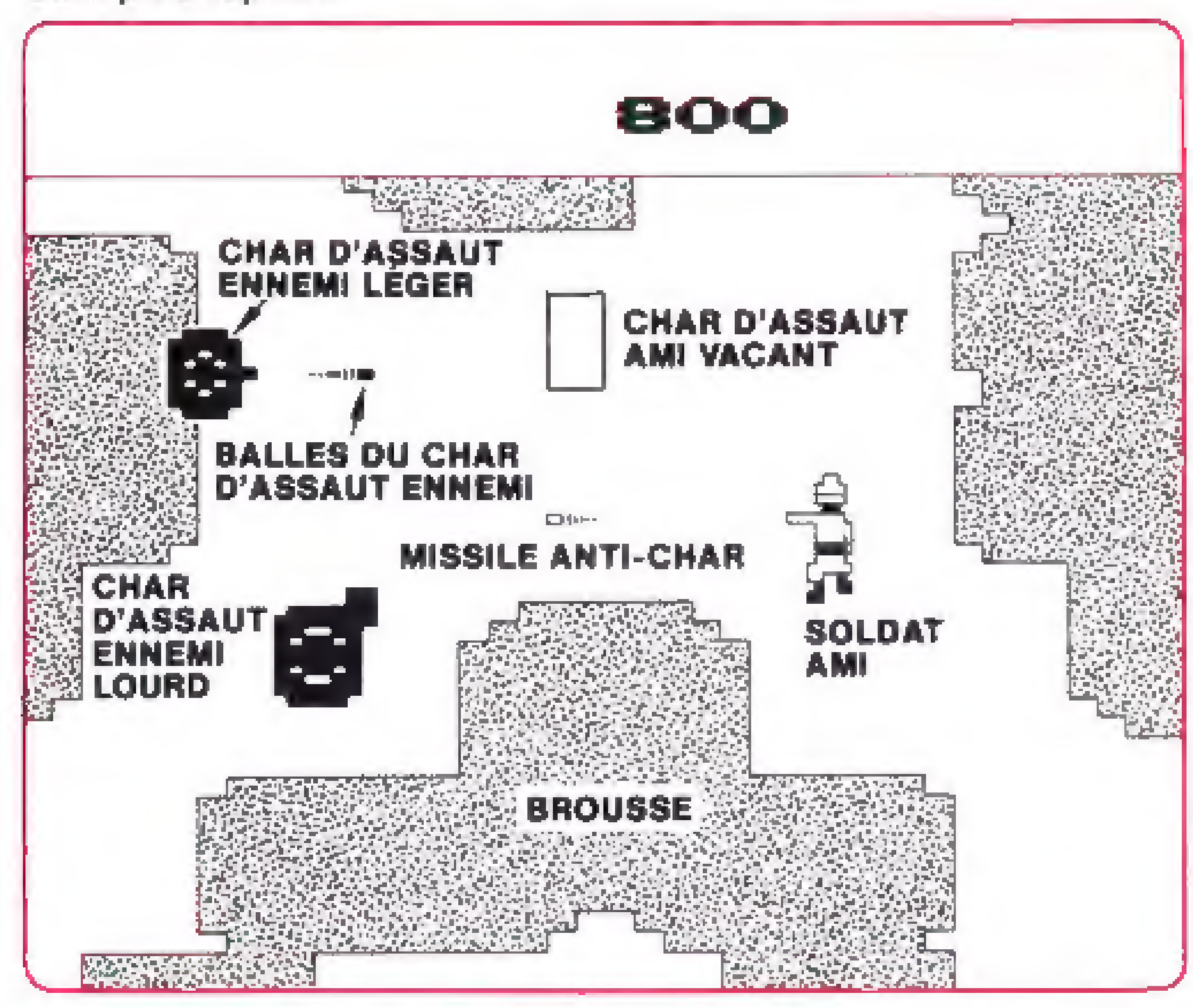
Bravo! Vous avez atteint la fin du chemin ... mais vos ennemis n'abandonnent pas la partie aussi facilement. Vous découvrirez leurs nombreuses tactiques en vous frayant un chemin dans la brousse.

Passage dangereux

La mauvaise nouvelle: les broussailles ralentiront votre course si vous ne les évitez pas. La bonne nouvelle: elles ralentiront également vos ennemis!

Chars d'assaut ennemis

Lorsque vos ennemis battent en retraite, c'est mauvais signe. Ils seront de retour en moins de rien, mais cette fois-ci protégés par des chars d'assaut. Souvenez-vous que les chars d'assaut lourds se déplacent très lentement, mais que les chars d'assaut légers sont plus rapides.



Heureuse découverte

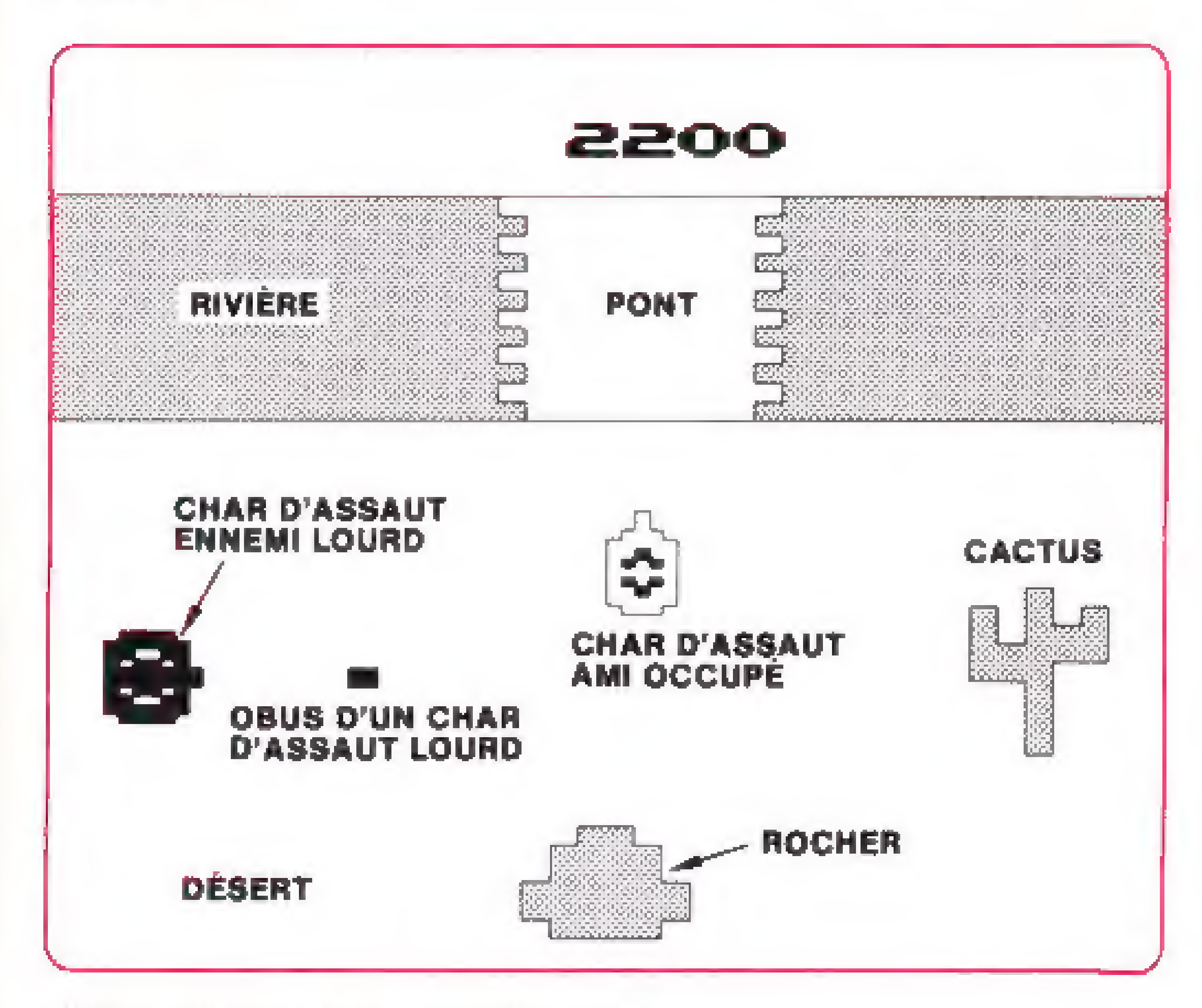
Vous avez repéré un char d'assaut abandonné juste à temps. Appuyez sur le bouton jeu/action pour y monter. Vous disposez maintenant d'armes plus puissantes pour combattre l'ennemi. Pour descendre du char d'assaut, pressez le bouton jeu/action jusqu'à ce que votre soldat en soit sorti.

Sortie d'urgence

Lorsque votre char d'assaut est touché, il tremble pendant quelques secondes avant d'exploser. Pressez et relâchez le bouton jeu/action pour sortir du char d'assaut sans plus tarder.

Désert brûlant

Vous avez finalement franchi la brousse. Vous vous rapprochez du fort ennemi, mais il vous reste encore un long chemin à parcourir et un autre combat qui se tiendra cette fois-ci sur le sable brûlant du désert.



Attention aux rochers!

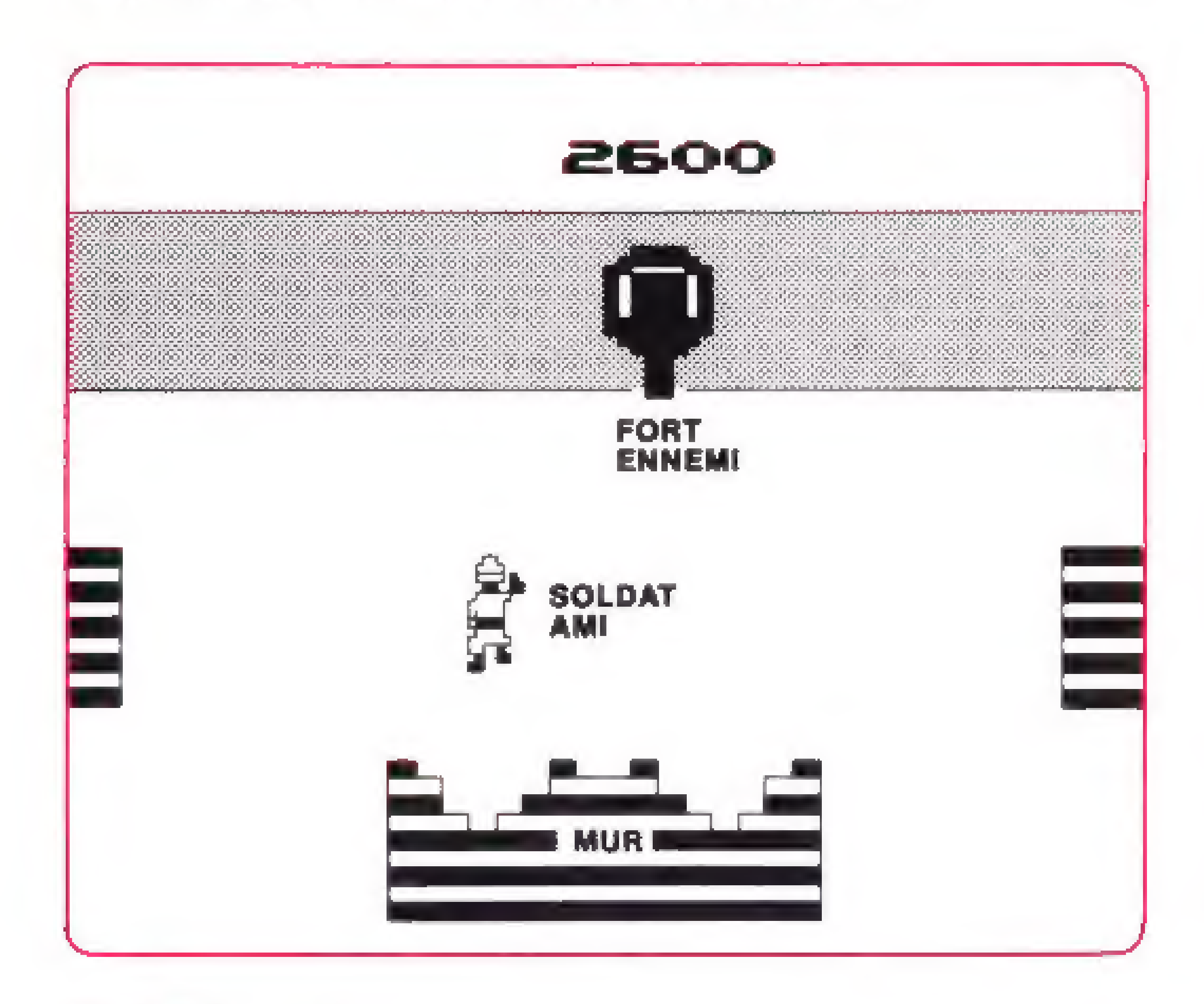
La chaleur est torride, mais les rochers qui surgissent du sable sont pires encore. En persévérant vous passerez par-dessus, mais il serait plus sage de les contourner. Inutile d'essayer de tirer au travers!

Les cactus

Que serait un désert sans cactus? Ce désert en particulier en contient beaucoup; alors attention! Si vous heurtez un cactus (ouch!), vous devrez reculer.

La rivière

La voilà! La rivière au bout du désert! Utilisez le levier de commande pour traverser le pont en toute sécurité.



Embûches

Une fois que vous aurez traversé le pont, vous serez confronté à de dangereux obstacles destinés à vous empêcher d'atteindre le fort ennemi. Les murs en ruines vous protègent du tir de l'adversaire, mais ils sont difficiles à contourner, encore plus à franchir!

Problème . . .

La situation s'aggrave. Vous êtes suffisamment près pour tirer sur le fort, mais pour le détruire il vous faudra sortir du char d'assaut et lancer un missile anti-char. Pendant ce temps, les chars d'assaut ennemis se rapprochent.

En avant toute!

Félicitations! Vous avez réussi à détruire le fort de l'ennemi. Votre récompense: passez au niveau de difficulté suivant (jusqu'au niveau 4) pour un autre combat sur un front différent et contre une armée encore plus redoutable. Vous avez gagné la bataille, gagnerez-vous la guerre?

Pour recommencer

Appuyez sur la touche REMISE AU JEU pour rejouer une nouvelle partie avec la même option de jeu. Appuyez sur le commutateur **SÉLECTEUR DE JEU** pour choisir un nouveau défi.

POINTAGE

Vous gagnez 100 points pour chaque ennemi éliminé. Lorsque vous terminez un tour (destruction du fort) vous gagnez 1 000 points additionnels fois le chiffre correspondant au niveau de difficulté auquel vous avez joué.

Vous commencez la partie avec cinq soldats amis et recevez un soldat supplémentaire après chaque tour (maximum de cinq soldats).

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instruction présente les notions de base sur la manière de jouer au FRONT LINEMD, mais il ne s'agit là que d'un début. Vous découvrirez que cette cartouche offre une multitude de caractéristiques spéciales afin de faire du FRONT LINEMD un jeu toujours plus excitant. Essayez de nouvelles techniques de jeu et amusez-vous!



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'avec une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 3700 St-Patrick, Montréal, Québec, Canada H4E 1A2 — Service à la clientèle — Électronique. S'il est prouvé que votre cartouche a été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur et de ce fait, n'est pas couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'usager, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de $15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée ou de vandalisme. S'il est prouvé que la cartouche a été endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**
3700 St-Patrick
Montréal, Québec, Canada
H4E 1A2
Service à la clientèle — Électronique



Imprimé au Canada